



DIREZIONE DIDATTICA ALDO MORO

TERNI

CURRICOLO SCUOLA INFANZIA

CAMPI DI ESPERIENZA	DISCIPLINE
I DISCORSI E LE PAROLE	ITALIANO
IL CORPO E IL MOVIMENTO	EDUCAZIONE FISICA
IL SE' E L'ALTRO	COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE
IMMAGINI, SUONI, COLORI	ARTE E IMMAGINE, MUSICA
LA CONOSCENZA DEL MONDO	MATEMATICA SCIENZE STORIA GEOGRAFIA TECNOLOGIA

COMPETENZE TRASVERSALI

COMPETENZE	PREREQUISITI	QUESTO SIGNIFICA CHE IL BAMBINO IMPARA A...
IMPARARE AD IMPARARE	• Individuare semplici collegamenti tra le informazioni contenute in testi ascoltati e l'esperienza vissuta e/o le conoscenze già possedute.	• Applicare semplici strategie di organizzazione delle informazioni. • Memorizzare canti, poesie, filastrocche.
SENSO DI INIZIATIVA E DI IMPRENDITORIALITA'	• Formulare proposte di gioco e di lavoro. • Collaborare e partecipare ad attività collettive. • Individuare semplici soluzioni a problemi di esperienza.	• Assumere e portare a termine compiti ed iniziative. • Rispettare turni e ascoltare gli altri. • Spiegare e sostenere le proprie ragioni. • Ipotesizzare semplici procedure e sequenze di operazioni per lo svolgimento di attività.
CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	• Fruire e sperimentare varie forme di espressività (spettacoli, concerti, ecc.	• Seguire spettacoli per bambini mantenendo l'attenzione e l'interesse. • Leggere e interpretare le proprie produzioni, quelle degli altri e degli artisti.

ITALIANO – CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE.

COMPETENZE	PREREQUISITI	QUESTO SIGNIFICA CHE IL BAMBINO IMPARA A...
Comprendere messaggi verbali e non verbali.	• Cogliere il significato delle sequenze narrative. • Riordinare, verbalizzare storie rispettando la sequenza. • Chiedere e dare spiegazioni.	• Comprendere gli elementi essenziali di una narrazione.. • Leggere e raccontare immagini. • Rielaborare graficamente un testo ascoltato.
Produrre testi e messaggi di vario tipo: verbali e non verbali.	• Esprimere vissuti riferiti a: sé, l'altro e l'ambiente. • Descrivere e raccontare eventi e storie. • Inventare storie.	• Esprimere emozioni e sentimenti. • Utilizzare un linguaggio adeguato per esprimere dubbi e punti di vista. • Utilizzare l'oralità per esprimere bisogni e raccontare esperienze personali. • Avvicinarsi alla lingua scritta.
Applicare le regole grammaticali.	• Usare un lessico appropriato ed articolato.	• Strutturare frasi compiute rispettando la concordanza tra gli elementi.
Interagire in situazioni comunicative diverse.	• Ascoltare e comprendere per rispondere all'interazione comunicativa. • Esprimere e comunicare emozioni e sentimenti.	• Pronunciare correttamente le parole. • Partecipare alle conversazioni rispettando le consegne (i temi, i turni, ecc.)

EDUCAZIONE FISICA – CAMPO DI ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO.

COMPETENZE	PREREQUISITI	QUESTO SIGNIFICA CHE IL BAMBINO IMPARA A...
Conoscere e riconoscere le varie parti del corpo, la loro funzionalità e potenzialità.	• Conoscere le varie parti del corpo. • Identificare le funzioni delle varie parti del corpo. • Individuare la diversità di genere. • Esercitare le potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del corpo.	• Denominare le varie parti del corpo. • Rappresentare graficamente le varie parti del corpo a livello globale e segmentario. • Riconoscere ed esprimere i bisogni del proprio corpo. • Conoscere l'importanza di una sana e corretta alimentazione. • Riconoscere le differenze sessuali. • Rispettare le regole nei giochi motori, interagendo positivamente con gli altri.
Padroneggiare e gestire gli schemi motori dinamici e posturali in relazione alle variabili spazio-temporali.	• Sviluppare gli schemi motori statici e dinamici di base: correre, saltare, stare in equilibrio, strisciare e rotolare.	• Utilizzare il movimento nelle diverse forme di attività e di destrezza (schemi motori di base). • Riconoscere la destra e la sinistra su se stesso. • Esercitare la coordinazione oculo-manuale: • Esercitare la motricità fine.

COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE – CAMPO DI ESPERIENZA: IL SE' E L'ALTRO.

COMPETENZE	PREREQUISITI	QUESTO SIGNIFICA CHE IL BAMBINO IMPARA A...
COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE	• Riferire propri stati d'animo e riconoscerli sugli altri ed esprimerli in modo appropriato. • Prevedere le conseguenze di un'azione e controllare i propri impulsi. • Riflettere sui doveri e sui diritti, sulla giustizia, sulla corretta convivenza, sulle regole.	• Verbalizzare situazioni caratterizzate da gioia, dolore, conflittualità relative alla propria vita affettiva. • Collaborare con gli altri nel gioco e nel lavoro. • Osservare le regole poste dagli adulti e condivise nel gruppo. • Osservare comportamenti rispettosi e di accoglienza verso i compagni nuovi o portatori di elementi di diversità per provenienza, condizione, lingua, ecc.

ARTE E IMMAGINE – CAMPO DI ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI, COLORI.

COMPETENZE	PREREQUISITI	QUESTO SIGNIFICA CHE IL BAMBINO IMPARA A...
Osservare e leggere le immagini.	Decodificare ed esplorare immagini, forme e oggetti presenti nell'ambiente.	Osservare e cogliere il significato delle immagini.
Comprendere ed apprezzare.	Analizzare opere d'arte e messaggi che utilizzano il canale visivo.	Manifestare apprezzamento per opere d'arte ed esprimere semplici giudizi estetici.
Esprimersi e comunicare.	Produrre elaborati grafico-pittorici e plastici.	- Usare tecniche e materiali differenti. - Esprimere sensazioni ed emozioni riferite a vissuti.

MUSICA – CAMPO DI ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI, COLORI.

COMPETENZE	PREREQUISITI	QUESTO SIGNIFICA CHE IL BAMBINO IMPARA A...
Discriminare ed esplorare il mondo dei suoni.	- Ascoltare i suoni e i rumori della realtà circostante. - Ascoltare brani appartenenti a generi musicali diversi. - Analizzare le caratteristiche dei suoni.	- Distinguere i suoni dai rumori. - Seguire con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione). - Sviluppare interesse per l'ascolto della musica.
Produrre esperienze ed eventi sonori.	Ascoltare e produrre semplici ritmi.	Sperimentare e combinare elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali.

MATEMATICA – CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO.

COMPETENZE	PREREQUISITI	QUESTO SIGNIFICA CHE IL BAMBINO IMPARA A...
Operare con i numeri nel calcolo scritto e mentale.	• Individuare, riconoscere analogie e differenze. • Avviare alla conoscenza del numero con il gesto dell'indicare. • Utilizzare simboli per registrare le quantità. • Identificare la struttura delle prime operazioni.	• Raggruppare secondo criteri. • Ordinare secondo criteri. • Conoscere la corrispondenza numero-quantità (da 1 a 10). • Utilizzare il togliere e l'aggiungere.
Rappresentare e classificare figure geometriche.	• Riconoscere le principali forme geometriche. • Raggruppare le forme secondo uguaglianze e differenze.	• Riconoscere le figure geometriche. • Rappresentare le forme geometriche. • Classificare le figure geometriche.
Risolvere problemi applicando schemi, strategie e formule risolutive.	• Affrontare situazioni-problema e ricercare strategie risolutive.	• Riconoscere situazioni problematiche nella realtà e trovare possibili soluzioni.
Elaborare dati utilizzando indici e rappresentazioni.	• Utilizzare semplici grafici e tabelle. • Rappresentare graficamente gli elementi conosciuti. • Misurare oggetti e spazi utilizzando materiali/strumenti.	• Utilizzare semplici forme di simbolizzazione. • Effettuare semplici misurazioni.

SCIENZE – CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO.

COMPETENZE	PREREQUISITI	QUESTO SIGNIFICA CHE IL BAMBINO IMPARA A...
Osservare, analizzare e descrivere fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti di vita quotidiana.	• Osservare e vedere fenomeni naturali. • Utilizzare gli organi di senso per indagare la realtà.	• Confrontare elementi della realtà circostante. • Distinguere i fenomeni osservati.
Problematizzare la realtà osservata, formulare ipotesi e verificarne la validità con semplici esperimenti.	• Analizzare le varie fasi dei fenomeni.	• Porre quesiti e cercare spiegazioni. • Formulare semplici ipotesi.
Relazionare i contenuti appresi con linguaggio specifico, utilizzando anche semplici schematizzazioni.		• Cogliere somiglianze e differenze. • Utilizzare termini adeguati nel descrivere i fenomeni osservati. • Conoscere e rappresentare i risultati delle esperienze effettuate.

STORIA – CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO.

COMPETENZE	PREREQUISITI	QUESTO SIGNIFICA CHE IL BAMBINO IMPARA A...
Conoscere gli elementi della storia.	• Riconoscere negli oggetti personali (giocattoli, vestiario, alimenti, foto) momenti della propria storia. • Riconoscere la sequenzialità degli eventi in relazione ai propri vissuti. • Collocare le esperienze nella dimensione temporale.	• Conoscere la storia personale. • Riconoscere e denominare correttamente i riferimenti temporali (prima, dopo, tanto tempo fa, ecc.) • Riconoscere: - il ritmo della quotidianità - il senso della ciclicità - la sequenza temporale - le relazioni causa-effetto.

GEOGRAFIA – CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO.

COMPETENZE	PREREQUISITI	QUESTO SIGNIFICA CHE IL BAMBINO IMPARA A...
Conoscere elementi dello spazio.	• Esplorare lo spazio circostante (interno ed esterno). • Individuare alcuni punti di riferimento. • Conoscere ed utilizzare alcuni indicatori spaziali. • Eseguire semplici percorsi. • Rappresentare i percorsi effettuati.	• Utilizzare gli indicatori spaziali: - Vicino/lontano - Dentro/fuori - Sopra/sotto - In alto/in basso. • Indicare la posizione del proprio corpo nello spazio. • Eseguire • Verbalizzare • Rappresentare graficamente spostamenti e percorsi.

TECNOLOGIA – CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO.

COMPETENZE	PREREQUISITI	QUESTO SIGNIFICA CHE IL BAMBINO IMPARA A...
Usare oggetti e strumenti coerentemente con le loro funzioni ed acquisire i fondamentali principi di sicurezza.	• Utilizzare correttamente oggetti e strumenti.	• Utilizzare gli oggetti e gli strumenti di uso quotidiano, valutandone i potenziali rischi.
Realizzare oggetti seguendo una definita metodologia progettuale, cooperando con i compagni e valutando il tipo di materiali in funzione dell'impiego.	• Progettare e inventare oggetti. • Utilizzare correttamente le costruzioni. • Costruire torri.	• Realizzare semplici costruzioni in maniera spontanea o su modello. • Progettare e realizzare semplici oggetti.
Esaminare e rappresentare oggetti e processi, anche in relazione all'impatto con l'ambiente e rilevare segni e simboli comunicativi, analizzando i prodotti commerciali.	• Avviare la conoscenza delle problematiche ambientali ed ecologiche.	• Mettere in atto comportamenti corretti nel rispetto e nella salvaguardia dell'ambiente (raccolta differenziata, evitare spreco di acqua, ecc.)
Usare le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali in situazioni significative.		• Utilizzare il computer per attività ludiche e/o strutturate.